

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE BUSINESS TO COSTUMER* PENJUALAN ATRIBUT EMBLEM PADA TOKO JAYA MANDIRI PURWOKERTO

**Oleh :
Priyono**

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Amikom Purwokerto

Abstrak

Kebutuhan akan informasi sangat dibutuhkan oleh setiap pihak. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi dibidang Teknologi informasi, proses jual beli dapat dilakukan tidak hanya secara langsung namun dapat dilakukan dengan cara tidak langsung. Cara yang tidak langsung dengan penerapan sistem *E-Commerce*. Dengan menggunakan aplikasi Php dan Mysql dalam pembuatan *E-Commerce* dapat mengefisiensikan biaya promosi yang dikeluarkan perusahaan. Permasalahan yang akan dibahas adalah Bagaimana merancang *bangun e-commerce Business To Costumer* Penjualan Atribut Emblem Pada Toko Jaya mandiri Purwokerto untuk meningkatkan omset Toko Jaya Mandiri dan untuk memperluas target pemasaran. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka. Pengembangan sistem menggunakan Waterfall. Analisis kelayakan pada penelitian ini adalah kelayakan teknologi, kelayakan ekonomis, kelayakan operasional. Kesimpulan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun *e-commerce to costumer* penjualan atribut emblem pada Toko Jaya Mandiri Purwokerto untuk mempermudah proses transaksi pemesanan dan penjualan serta bisa digunakan kapan dan dimana saja, sehingga konsumen tidak perlu datang langsung ke tempat.

Kata Kunci : Rancang Bangun *E-Commerce*, Aplikasi Php dan MySQL dalam pembuatan sistem *E-Commerce*.

A. PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dibidang teknologi informasi yang merambah segala bidang. *Internet* merupakan teknologi yang memiliki cakupan sangat luas. Dimana *internet* terhubung secara *online* tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Dalam hal ini, bila perusahaan menggunakan *internet* dalam sistem informasinya maka akan memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan

dan juga perusahaan itu sendiri, salah satunya adalah penerapan sistem informasi penjualan secara *online* atau yang sering disebut juga *e-commerce*.

Saat ini banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi secara online dengan sistem komputerisasi yang menggunakan internet untuk menunjang kelancaran perusahaan dan membantu untuk meningkatkan penjualan. Sistem penjualan yang dikomputerisasi secara online ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan barang, baik secara online atau secara langsung.

Toko Jaya Mandiri adalah toko yang menjual berbagai macam atribut emblem dengan model terbaru, kualitas terbaik, harga termurah. Selama ini semua proses penjualan di Toko Jaya Mandiri masih secara langsung, dengan kata lain bahwa penjualan dan pembelian harus datang langsung ke toko tersebut untuk membeli barang yang diinginkan. Jika pembeli berada diluar daerah proses transaksi penjualan akan terhambat, pembeli tidak bisa membeli ataupun memesan barang yang diinginkan sehingga pemasaran produk kepada masyarakat atau pembeli secara luas tidak efisien.

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin bertambahnya persaingan penjualan, sehingga diperlukan sebuah sistem penjualan secara online untuk membantu proses pelayanan penjualan terhadap konsumen sehingga proses penjualan bisa lebih luas, cepat, efektif, efisien dan lebih mudah dijangkau oleh konsumen.

Dari latar belakang tersebut maka penyusun perlu melakukan penelitian yang membahas tentang penjualan atribut emblem di toko yang masih berada di dunia nyata dengan dibuatnya aplikasi *e-commerce* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan user. Sehingga penjualan produk yang lebih luas, cepat, mudah dijangkau oleh konsumen, dan menguntungkan bagi pemilik toko. Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan tersebut, maka diangkatlah judul skripsi “RANCANG BANGUN *E-COMMERCE BUSINESS TO COSTUMER* PENJUALAN ATRIBUT EMBLEM PADA TOKO JAYA MANDIRI PURWOKERTO”

B. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Studi Pustaka

Dengan melakukan kegiatan membaca buku dan sumber referensi lainnya yang sesuai dengan materi yang dibahas.

b. Wawancara

Melakukan studi dengan metode wawancara kepada pemilik dan karyawan Toko Jaya Mandiri yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam proposal tugas akhir ini.

c. Survey / Observasi

Mengamati langsung dan mengumpulkan data-data yang terkait dengan proyek perancangan perangkat lunak berbasis web yang sedang dikerjakan. Seperti data nama produk, data jenis produk, data harga penjualan, foto-foto produk, dan data pemilik Toko Jaya Mandiri Purwokerto.

2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005), Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi. Metodologi yang digunakan penulis dalam melakukan rancang bangun *e-commerce* penjualan accessories berkendara motor berbasis web ini yaitu dengan menggunakan model *waterfall*. Metode pengembangan sistem *waterfall* merupakan urutan kegiatan/aktivitas yang dilakukan dalam pengembangan sistem mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing, dan pemeliharaan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Model ini menawarkan cara pengembangan sistem yang lebih nyata. Adapun langkah-langkah dalam metode *waterfall* dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut:

a. System atau *informasi Engineering*

Menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek, baik berupa dokumen-dokumen maupun kebutuhan lain untuk mendukung pembuatan aplikasi ini.

b. Analisis

1) Identifikasi Masalah

- a) Identifikasi Penyebab Masalah
- b) Identifikasi Titik Keputusan

2) Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan- kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya (Jogiyanto, 2005). Tahapan ini mempunyai tujuan untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan system dan persyaratan proses dari sistem baru.

Tahapan analisis meliputi:

- a) Analisis Kelemahan Sistem.
- b) Analisis Kebutuhan Pemakai Sistem.
- c) Analisis Kelayakan Sistem.

3) Desain

Tahap selanjutnya setelah analisis sistem adalah desain (*design*). Proses desain (*design*) menterjemahkan syarat atau kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak (*software*) dengan kualitas yang diharapkan.

4) Implementasi (Tahap pembuatan aplikasi)

Merupakan tahap meletakan sistem baru dikembangkan agar nantinya sistem siap untuk dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tahap pembuatan aplikasi terdiri dari kegiatan-kegiatan penting.

5) Testing

Proses pengujian berfokus pada logika *internal* dari *software* untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan juga pada fungsi *eksternal*, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa dengan *input* yang terbatas didapatkan hasil aktual yang sesuai dengan kebutuhan.

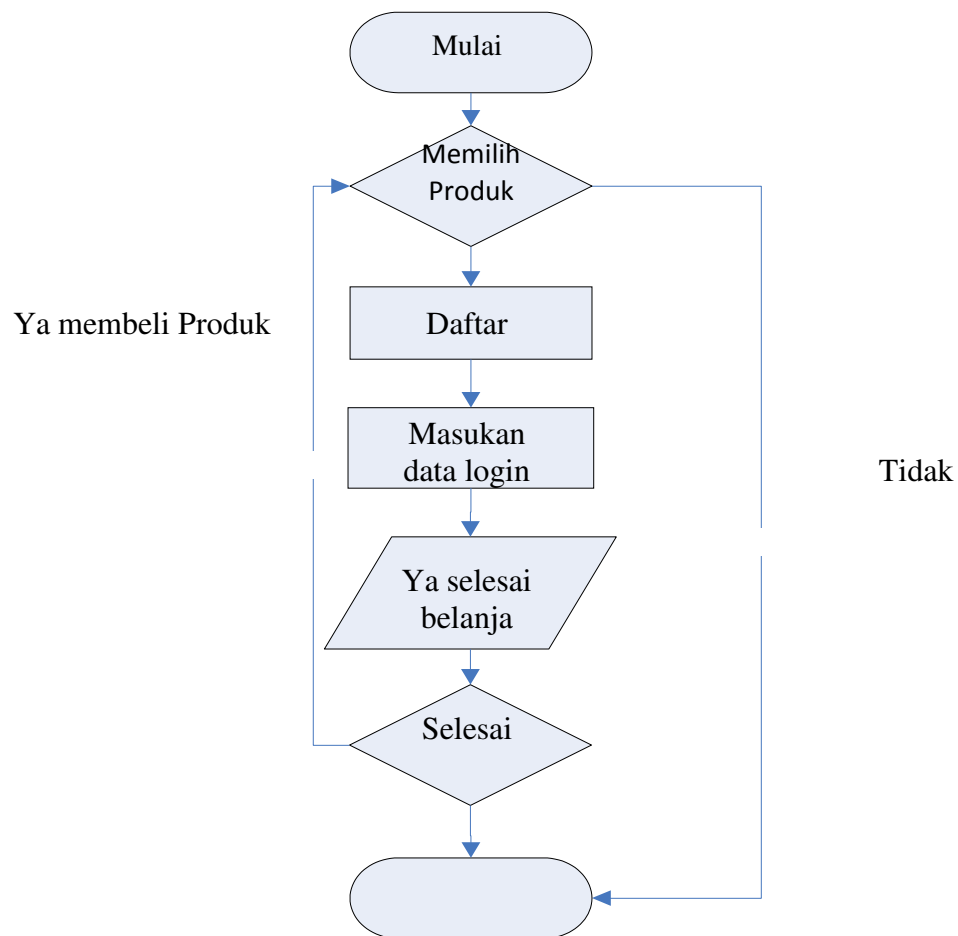
6) Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem merupakan proses pemeliharaan keseluruhan sistem. Sistem harus tetap dirawat untuk menjaga kestabilan kinerjanya. Tahapan perawatan ini dilakukan setiap saat baik program dalam keadaan baik maupun program mengalami masalah. Perawatan *hardware* dan *software* pendukung aplikasi *e-commerce*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Flowchart* Sistem

Berikut ini adalah flowchart sistem penunjang dalam berbelanja di Toko Jaya Mandiri Purwokerto.

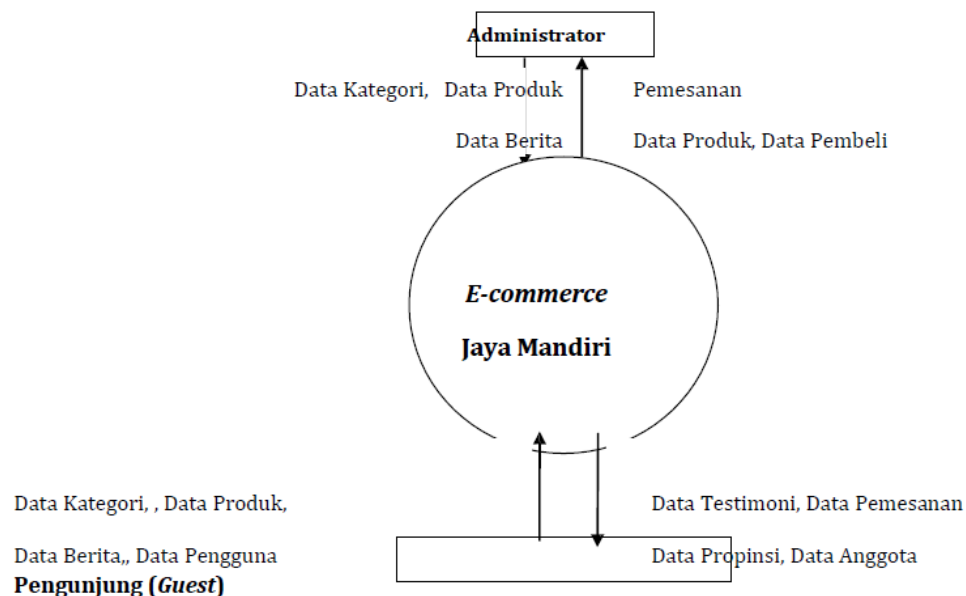


Gambar 1. Flowchart Sistem Pengunjung

2. Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan sistem pertama kali secara garis besar. Suatu diagram konteks selalu mengandung satu proses saja. Proses tersebut mewakili proses dari sistem. Dalam menggambar diagram konteks, pertama kali adalah menentukan kesatuan luar yang terlibat dalam *E-commerce*.

Diagram konteks menggambarkan hubungan input dan output antara sistem dengan kesatuan luar.



Gambar 2 Diagram Konteks E-Commerce **Jaya Mandiri** Purwokerto

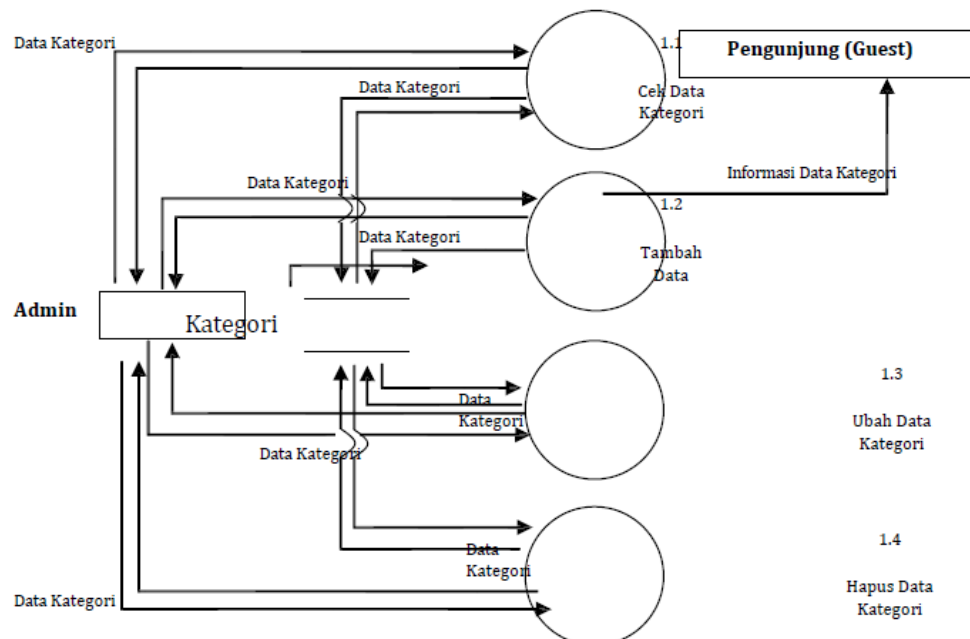
3. DFD level 1

DFD level satu merupakan penjabaran dari diagram konteks. Terdapat lima proses dalam DFD level 1, yaitu:

- Olah data kategori, yaitu pengaturan kategori produk.

- b. Proses Tambah Kategori, yaitu proses menambahkan data Kategori yang baru.
- c. Proses Ubah Kategori, yaitu proses mengubah data Kategori yang sudah ada.
- d. Proses Hapus Kategori, yaitu proses menghapus data Kategori yang sudah ada.

Keempat proses pada DFD *level 2* Pengolahan Data Kategori seperti gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3 DFD *level 2* Pengolahan Data Kategori

4. DFD *level 2* Pengolahan Data Produk

Terdapat empat proses pada DFD *level 2* Pengolahan Data Produk, yaitu:

- a. Proses Cek Data Produk, yaitu proses pengecekan data untuk memastikan bahwa data yang akan ditambahkan belum ada pada *database*.

- b. Proses Tambah Data Produk, yaitu proses menambahkan data Data Produk yang baru.
- c. Proses Ubah Data Produk, yaitu proses mengubah data Data Produk yang sudah ada.
- d. Proses Hapus Data Produk, yaitu proses menghapus data Data Produk yang sudah ada.

5. DFD level 2 Pengolahan Data Pemesanan

Terdapat dua proses pada DFD *level 2* Pengolahan Pemesanan, yaitu:

- a. Proses Cek Data Pemesanan, yaitu proses pengecekan data untuk memastikan bahwa data baru di pemesanan.
- b. Proses Hapus Pemesanan, yaitu proses menghapus data Pemesanan,
- c. penghapusan data dilakukan jika diperlukan.

6. DFD level 2 Pengolahan Data Informasi Jaya Mandiri

Terdapat empat proses pada DFD *level 2* Pengolahan Data Informasi Jaya Mandiri Purwokerto, yaitu:

- a. Proses Cek Data Info, yaitu proses pengecekan data untuk memastikan bahwa data yang akan ditambahkan belum ada pada *database*.
- b. Proses Tambah Data Info, yaitu proses menambahkan informasi yang baru.
- c. Proses Ubah Data Info, yaitu proses mengubah informasi yang sudah ada.
- d. Proses Hapus Data Info, yaitu proses menghapus Informasi yang sudah ada dan tidak terpakai.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Telah berhasil dirancang dan dibangun *e-commerce business to consumer* penjualan atribut emblem berbasis *website* pada toko jaya mandiri purwokerto untuk mempermudah proses transaksi pemesanan dan penjualan.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, juga sebagai pertimbangan bagi pihak Toko Jaya Mandiri Purwokerto, penyusun mengusulkan beberapa saran-saran yang dapat dipertimbangkan.

Untuk penelitian mendatang diharapkan *website e-cammerce* dapat lebih lengkap lagi baik dari sisi menu seperti data komentar di admin, laporan pengiriman barang ke konsumen maupun dari sisi databasenya sehingga segala kebutuhan pelanggan atau konsumen dapat terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Erhans, 2005. *Macromedia Dreamwerver MX 2004*, PT ERCONTRA RAJAWALI bekerjasama dengan WIT. Jakarta.
- Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informas: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi. Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Nurasih, Suci. 2008. *Adobe Dreamweaver CS3 dan PHP*. Andi. Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. 2004. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*. Grava Media. Yogyakarta.
- Remon Mcleo. 1998. *Siklus Pengembangan Sistem*. Andi Offset : Yogyakarta.
- Sutabari, Tata. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Andi. Yogyakarta.